کتاب و هزارتو یگانه و همانندند

روایت و معماری در داستان‌های بورخس

نوشته سوفیا سارا
ترجمه علیرضا کرباسیون
بازنگری: سعیده سیاحیان

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

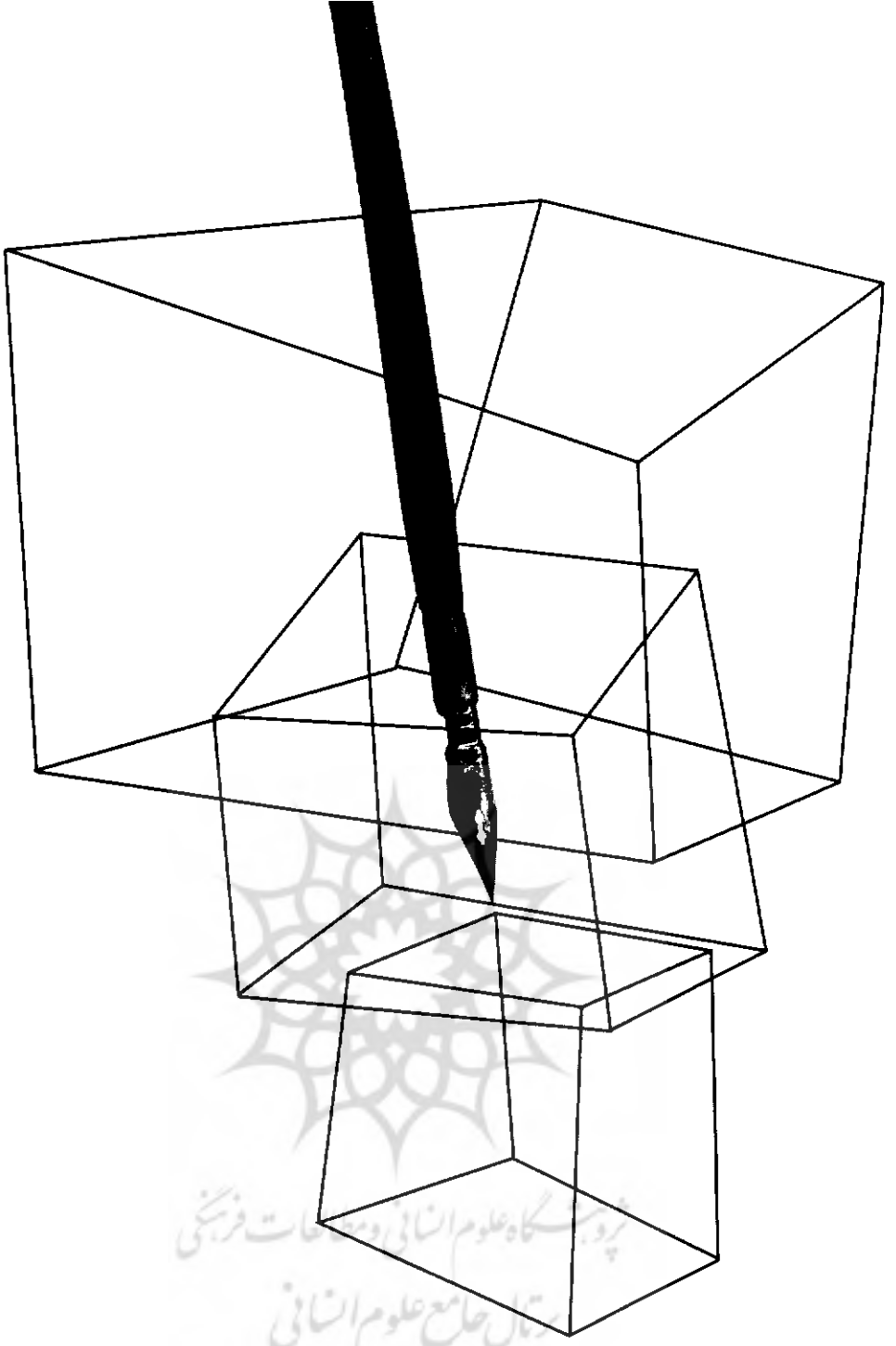
چکیده

حضور قدرتمند معماری در داستان‌های بورخس بهانه بررسی ساختار روایی داستان‌های او گردید. هدف این مقاله بررسی رابطه مدل‌های فضایی و نوع ادبیات بورخس و بررسی شیوه‌های درک معماری به وسیله داستان‌های اوست. این تحلیل‌ها آشکارکننده راهکاری روایی بر پایه ارتباط جریان خطی متن و تقارن هندسی آن است؛ راهکاری که کلیه عناصر روایت را، فراتر از جایگاه زمانی خویش در توالی خطی متن، به یکدیگر مربوط می‌سازد. برای بیان این ارتباط، با استفاده ازفضاسازی، تجربه‌های هم سطح چشم با توصیفات کلی ترکیب می‌شوند. نمونه‌های معماری از دل متون تاریخی، فرهنگی و ایدئولوژیک بیرون کشیده شده تا مضامین فلسفی موجود در داستان‌ها تقویت شوند. این مقاله در پایان به این نتیجه می‌رسد که داستان و معماری نمایشی از واقعیت اند که بر پایه قوانینی سخت منطقی شکل گرفته، در بین اجزای بی‌شمار ترکیب ممکن قرار می‌گیرند.

مقدمه

از دیدگاه معماران، معماری نوعی فعالیت ذهنی است که به فرم، فضا، برنامه و مصالح مربوط می‌شود. ولی وقتی درباره یک ساختمان صحبت می‌کنند، گویی روایتی را شرح می‌دهند که تماشاگری فرضی را تحت تأثیر قرار می‌دهد و او را به سیروسفری درون فضایی می‌برد. از این رو وقتی معماری به صورت یک فعالیت در نظر گرفته می‌شود، ساختمان، چیزی برای تجربه تلقی می‌گردد.

همان گونه که معماران مجذوب روایت شده‌اند، نویسندگان نیز مجذوب معماری‌اند.



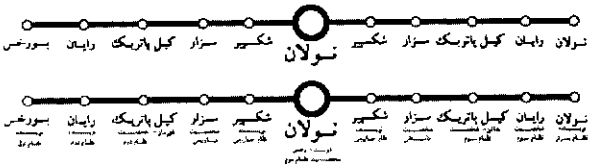
خورخه لوئیس بورخس در داستان‌های خود از پلان‌های پرآشوب، که از اتاق‌های شش گوش، دوراهی‌ها و خانه‌های متقارن تشکیل شده، برای بیان اندیشه‌های عمیق خود درباره دانش و فرهنگ بهره می‌برد.

روایت، چه بر پایه حرکت‌های متوالی در داستان باشد و چه بر پایه فضاهایی که به صورت متوالی دیده می‌شود، در مرکز تخیل خلاقانه قرار دارد. آثاری وجود دارد که روایت‌های داستانی و فضایی در آنها از یکدیگر جدایی ناپذیرند- کسی نمی‌تواند به «اولیس» جویس فکر کند بدون اینکه به دوبلین فکر کرده باشد.

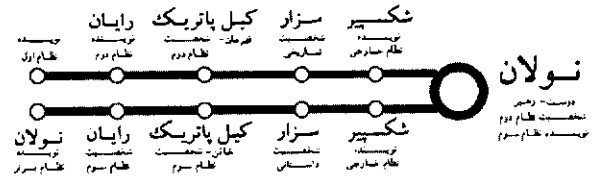
سؤالاتی که این مقاله مطرح می‌کند عبارت اند از: نقش معماری در داستان‌های بورخس چیست؟ آیا مطالعه آثار بورخس می‌تواند درک ما را از معماری واضح‌تر سازد، یا به طور کلی، یک فرم از گونه ساختاری چگونه می‌تواند به گونه‌ای دیگر تسری یابد؟ آیا اگر اندیشه‌های ادبی می‌تواند به واسطه نمونه‌های معمارانه ارائه گردد، تفکرات معمارانه نیز می‌تواند به وسیله مکانیسم‌های تنظیمی ادبیات بیان شود؟

به این سؤالات به واسطه مطالعه دو داستان از بورخس پاسخ داده خواهد شد. این دو داستان عبارت‌اند از: «مضمون خائن و قهرمان» و «مرگ و پرگار».

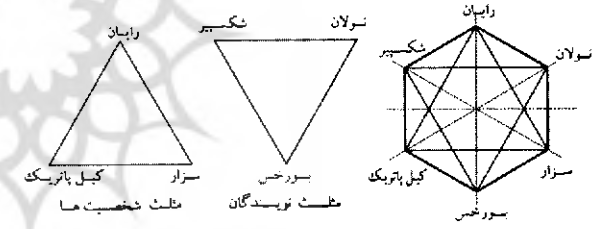
این داستان‌ها علی رغم تفاوت ظاهری‌شان، دارای مضامین مشترک و شبیه هم‌اند؛ مضمون‌هایی چون محو شدن تفاوت‌های میان واقعیت و تخیل، حضور فردی و حضور جمعی، زمان خطی و زمان دورانی. روش تحقیق بیشتر توصیفی است تا تفسیری. فرض بر این است که اگر ارتباطی میان روایت‌های بورخس و معماری وجود داشته باشد، این ارتباط در شیوه ساخت آنهاست.



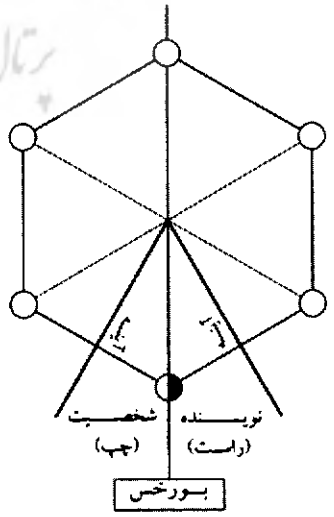
تصویر ۱ - نمایش خطی داستان بر اساس ترتیب ظهور شخصیت‌ها در متن



تصویر ۲ - تا خوردن خط از مرکزش موجب تشکیل یک لوح می‌گردد. همه شخصیت‌ها برروی خودشان منطبق می‌شوند. این انتقال هویت دوگانه آنها را در داستان مشخص می‌سازد و نشان می‌دهد بورخس (نویسنده نظام اول) و نولان (نویسنده نظام دوم) نسخه‌های انعکاسی یکدیگرند.



تصویر ۳ - دو مثلث با قرارگیری بر روی هم تشکیل یک شش ضلعی می‌دهند و نویسندگان و شخصیت‌ها متقارن می‌شوند.



تصویر ۴ - نقطه میان دوآینه نماینده بورخس به عنوان یک راوی عام است که حامل نقش دوگانه نویسنده(سفید) وشخصیت(سیاه) است.

ساختار روایی داستان‌های بورخس

مضمون خائن و قهرمان

بورخس «مضمون خائن وقهرمان» را با توضیح در مورد طرح داستانش و تصمیم‌گیری درباره زمان و مکان و وقوع داستان آغاز می‌کند. او سپس راوی را معرفی می‌کند: رایان، نتیجه فرگوس کیل پاتریک، انقلابی ایرلندی که به شکل مرموزی در تئاتری، در میانه شورشی پیروزمندانه می‌میرد. رایان، با نوشتن زندگی‌نامه قهرمان، در تلاش حل معمای مرگ اوست. سپس به شباهت هایی دست می‌یابد که مرگ جدش را به شیوه کشته شدن ژولیوس سزار مربوط می‌کند. نامه هشداردهنده‌ای که برای او فرستاده شده یادآور نامه‌ای است که به دست سزار رسید. همچنین، برج سوخته کیل گارون انعکاس برج در حال سقوط، در خواب زن سزار است. تعبیر اولیه رایان نوعی تکرار تاریخ است، اما مدارک جدید او را از حدس اولیه‌اش دور می‌سازد. کلمات ادا شده توسط یک گدا در شب جنایت، همانی است که شکسپیر در «مکبث» از آن استفاده کرده بود. رایان که در پیچ‌های تقلید تاریخ از تاریخ و تقلید تاریخ از ادبیات سر در گم شده، در نهایت معما را رمزگشایی می‌کند. در پی دستور کیل پاتریک برای یافتن خائنی که نامش از مدرکی که خود کیل پاتریک امضا کرده بود محو گردیده، نولان، قدیمی‌ترین رفیق کیل پاتریک، جنایت را طرح‌ریزی می‌کند. نولان کشف می‌کند خائن خود کیل پاتریک است. کیل پاتریک محکوم به مرگ به وسیله هم رزمانش، پیشنهاد می‌کند که قهرمانانه بمیرد تا هم انقلاب (شورش) و هم شهرت او به عنوان قهرمان حفظ شود. نولان که خودش مترجم «ژولیوس سزار» و نویسنده اجراهای بزرگ تئاتری نیز هست، برای صحنه‌آرایی ترور، کلمات و ماجراها را از شکسپیر کش می‌رود. کیل پاتریک در وجدی قهرمانانه، در شورشی که اجرای عمومی‌نیز بود و در بین صدها بازیگر می‌میرد. با نزدیک شدن به پایان زنجیر طولانی حوادثِ از پیش برنامه‌ریزی شده، رایان درمی‌یابد که نقشه نولان به گونه‌ای است که موجب کشف حقیقت درآینده می‌شود واحتمالاً خود او، نویسنده داستان کیل پاتریک، نیز قسمتی از این نقشه است. او با پیش‌بینی این موضوع، تصمیم می‌گیرد در مورد یافته‌هایش سکوت کند. این داستان از دو قسمت به هم متصل ساخته شده است. در قسمت اول معما و در قسمت دوم راه حل آن مطرح می‌شود. عوض شدن نقش‌ها نشان‌دهنده حرکت از قسمت اول به قسمت دوم است که مهم‌ترین آنها هویت جدید کیل پاتریک به عنوان خائن (از قهرمان) و نقش جدید نولان به عنوان عامل اصلی در ترور کیل پاتریک (از اجراکننده دستورهای او) است. دگرگونی دیگر مربوط به رایان است که احتمالاً از نویسنده زندگی‌نامه کیل پاتریک و کاشف معما به وسیله‌ای در ماشین نولان تبدیل می‌شود.

ساخت هندسی روایت

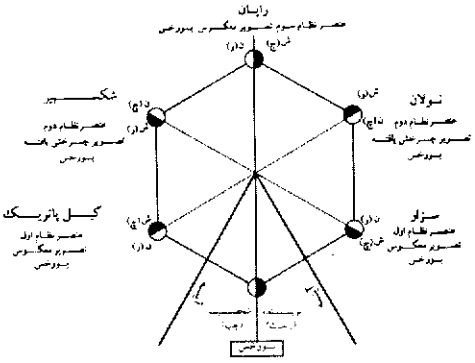
برای مطالعه این تغییر و تحولات، نقشه داستان را با توجه به ترتیب ورود و خروج شخصیت‌های اصلی ترسیم می‌کنیم. اگرتصور ما از داستان، توالی از ابتدا تا انتها باشد، داستان درابتدای خط با بورخس آغاز و به نولان ختم می‌شود. (تصویر ۱) حضور بورخس در نقش راوی در نخستین نقطه این خط مشخص می‌گردد، حال‌آنکه نولان با هویت جدیدش، به عنوان طراح نقشه، نقطه پایانی این خط محسوب می‌شود. در نقطه‌های میانی بورخس ونولان، رایان، کیل پاتریک، سزار و شکسپیر جای می‌گیرند. این نحوه ارائه ما را به دو کشف رهنمون می‌کند: اولاً، نولان با وجود پنج نقطه درسمت چپ و پنج نقطه درسمت راست عنوان نقطه میانی را دارد؛ دوماً، اگر خط را از مرکزآن تا بزنیم تا به صورت یک لوح لولا شده روی هم قرار

گیرد، همه شخصیت‌ها روی خودشان قرار می‌گیرند به جز بورخس و نولان (در انتها) که بر یکدیگر منطبق می‌شوند. (تصویر ۲)
این تبدیلات هویت دوگانه کیل پاتریک (از قهرمان به خائن)، نولان میانی (از همرزم به رهبر) و رایان (از نویسنده به شخصیت نقشه نولان) را به نمایش می‌گذارد. همچنین این گونه تصور می‌شود که نولان همان بورخس است؛ یعنی موقعیتی که داستان با بورخس شروع می‌شود و با حضور نولان به عنوان نویسنده بالادستی که رایان را هم در برمی‌گیرد، تمام می‌شود. همان گونه که پایان داستان ما را به محدوده‌هایی از دنیای خیالی که بورخس به طور واضح در ابتدا وضع کرده است می‌برد، حضور دوباره نولان به عنوان نویسنده در این نقطه هویتی خارج از طرح خیالی ارائه می‌دهد. بورخس ونولانِ پایانی نسخه‌های تصویر شده یکدیگرند، همان طور که زندگی‌نامه نوشته شده توسط رایان نسخه تصویر شده داستانی است که نولانِ میانی طراحی کرده است.
ایده هویت‌های دوگانه و نظریه داستان دو گانه ما را از چند رابطه دیگر نیز آگاه می‌سازد. اگر بورخس و نولان هر دو نویسنده‌اند و اگر رایان و کیل پاتریک شخصیت هایی با هویت‌های دو گانه در طرح نویسنده‌اند، پس تبدیل هویت‌های شکسپیر و سزار از قسمت اول به قسمت دوم چگونه انجام می‌گیرد؟ در قسمت اول رایان شواهدی درباره مرگ کیل پاتریک کشف می‌کند که همانند مرگ سزار (یک شخصیت تاریخی) است. سپس او به نکاتی درباره نولان و ترجمه‌های نمایش نامه های شکسپیر پی می‌برد. این کشف، با ظهور سزار به عنوان شخصیتی خیالی، راهی را از تاریخ به سوی خیال نشان می‌دهد. این هویتی است که آن را نولان در سرقت ادبی خود از شکسپیر، در سزار نیز دیده است. در پایان، هم رایان وهم نولان شکسپیر را در نقش نویسنده می‌بینند: اولی معما را حل می‌کند و دومی داستان خودش، نقشه مرگ کیل پاتریک را طرح ریزی می‌کند. بنابراین شکسپیر تنها شخصیتی است که هویتش بدون تغییر باقی می‌ماند: نویسنده «ژولیوس سزار»، داستانی از یک نظم خارجی.
این عقیده که بورخس ونولان نویسندگان متقارن از نظمی بالادستی هستند وشکسپیر نویسنده‌ای از نظم خارجی، دلالت بر نتایج زیر دارد:
بورخس، نولان وشکسپیر به یک گروه از نویسندگان تعلق دارند، در حالی که رایان، کیل پاتریک و سزار شخصیت هایی در طرح‌های نویسندگان هستند. ازآن جا که عضو هر گروه هویتی مشابه با بقیه اعضای گروه دارد، می‌توان هر گروه را با یک مثلث متساوی‌الاضلاع معرفی کرد (تصویر ۳)؛ هرچند«نویسندگان» و «شخصیت ها» نیز دارای یک هویت باشند. رایان نویسنده داستان کیل پاتریک و شخصیت طرح نولان است. نولان یار کیل پاتریک و نویسنده اجراهای تئاتری است و درآخر ابتکار کیل پاتریک در حین شورش او را نویسنده‌ای آشکارشده معرفی می‌کند، حال آنکه پیش از این به عنوان یک شخصیت ظاهر شده بود.
اگر دو مثلث را روی یکدیگر قرار دهیم، یک‌شش ضلعی پیدا می‌شود که در تصویر ۳ نشان داده شده. این شکل چهار تقارن بازتابی (آینه‌ای) و شش تقارن دورانی دارد. تعریف نظریه گروه‌ها از تقارن، تبدیلی است که شیء را بدون تغییر می‌گذارد.
اگر شش ضلعی بر روی چهار محورش بازتاب شود یا شش بار با زاویه ۶۰ درجه بچرخد، همه رئوس بر روی یکدیگر قرار می‌گیرند و در نتیجه تعویض پذیرند. این تعریف نتیجه می‌دهد که فقط یک گروه وجود دارد یا در غیر این صورت، هر شخص یک نوع تیپیک (فنوتیپ) از جنس ارثی(ژنوتیپ) خود است و یک طبقه جهانی از داستان سازان که هویت دوگانه نویسنده وشخصیت را در داستان بر دوش می‌کشند.

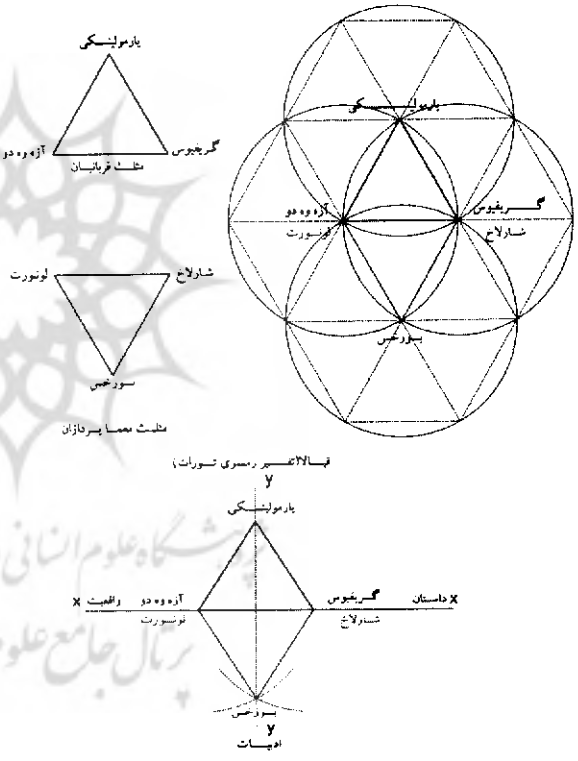
اگر همه اعضا به این گونه ارثی (ژنوتیپ) فروکاسته شوند، آیا می‌توان داستان را از ابتدا بازسازی کرد؟ به بیان دیگر، اگر همه اسم‌ها را از روی آن لوح لولادار پاک کنیم، همان‌گونه که نام خائن از حکم اعدامش محو شده بود، آیا می‌توان آنها را از ابتدا ساخت؟ این بازسازی به وسیله دو محور متقاطع در زاویه ۶۰ درجه و یک نقطه که در خط تقسیم بین دو محور است، امکان پذیراست. (تصویر ۴) این نقطه سه بار بازتاب شده و دوبار چرخیده است. این تبدیلات، شش ضلعی را مانند داخل یک کالیدوسکوپ ساخته است (تصویر ۵)؛ همان گونه که همه نقطه‌ها گونه‌هایی از یک ژنوتیپ هستند و دو محور و نقطه مانند این است که بورخس خودش را در دوآینه نگاه می‌کند. اگر زمانی که کتاب «مضمون خائن وقهرمان» را باز می‌کنیم تاآن را بخوانیم، به لوح خیالی که با دوآینه درست شده است نیز بیندیشیم، در زمان بازسازی یا در زمان خوانش دوم، متوجه انطباق خود بر بورخس می‌شویم. [به معنای دیگر] نویسندگان وشخصیت‌های داستان تصویری از خود ما هستند. چیزی که نویسنده آن را نگفته، اما نشان داده، این است که مانند رایان، ما نیز داخل نقشه گرفتار شده‌ایم. اگر نویسنده و خواننده منطبق شده‌اند، پس عمل خواندن و درک کردن نیز عملی خلاقانه است. به قول [امبرتو] اکو، خواننده و نویسنده یکدیگر را در حین عمل خواندن ونوشتن کشف می‌کنند.

مرگ و پرگار

«مرگ و پرگار» داستان تلاش کارآگاهی با نام لونورت است برای حل معمای جنایت‌های زنجیره‌ای. اولین جنایت در شب سوم دسامبر رخ می‌دهد. رابی مارسلو یارمولینسکی در هتلی که به نظر می‌رسد در شمال یکی از پایتخت‌های اروپایی قرار دارد، کشته می‌شود. در میان کتاب هایش رساله‌ای درباره تتراگراماتون [تربیع الهی، چهار حرف اسم اعظم«ی ه و ه»] و نام پنهان خداوند بوده، و در ماشین تحریرش برگه‌ای است که درآن نوشته شده: «اولین حرف نام بر زبان آمده است». دومین قربانی، دانیل سیمون آزه وه دو، درشب سوم ژانویه در ورودی یک مغازه رنگ فروشی کشته می‌شود. روی دیوارها، بر روی لوزی‌های نقاشی شده یک جمله دیده می‌شود: «دومین حرف نام بر زبان آمده است». سومین جنایت درشب سوم فوریه در یک کارناوال اتفاق می‌افتد. قربانی که مردی است به نام گریفیوس، به دست دو دلقک که لباس هایی با لوزی‌های رنگارنگ پوشیده‌اند، کشته می‌شود. بر روی تخته سیاه‌های میخانه‌ای که درآن جا کشته شده، با خط خرچنگ قورباغه‌ای نوشته شده: «آخرین حرف نام بر زبان آمده است». یک نامه و یک نقشه از شهر به پلیس فرستاده می‌شود که پیش‌بینی می‌کند در سوم مارس چهارمین جنایت رخ نخواهد داد، زیرا موقعیت‌های این سه جنایت در شمال، غرب و شرق شهر یک مثلث متساوی الاضلاع ساخته است. لونورت همه شواهد و مدارک را با توجه به تتراگراماتون که به جای سه حرف، چهار حرف دارد، بازبینی می‌کند. شکل الماس(لوزی) که در دو جنایت آخر پیدا شد و روز یهودیان که در غروب شروع می‌شود، این مطلب را نشان می‌دهد که قتل‌ها در روز چهارم هر ماه اتفاق افتاده است. پرگار و قطب‌نما، جای چهارمین جنایت را در محدوده ویلای تریست لو روی آشکار می‌کند.
لونورت به محض رسیدن به ویلا، از تقارن بی‌عیب آن شگفت زده می‌شود. او در بررسی یک سری فضای تکرار شونده، از سرداب به بالای ساختمان می‌رسد؛ جایی که به دام تبهکاری به نام ردشارلاخ می‌افتد. شارلاخ دامی را که برای لونورت چیده بود فاش می‌کند. جنایت اول از روی اشتباه انجام شده بود. او، آزه وه دو و دوستانشان نقشه یک دزدی را در هتلی که اولین قربانی درآن سکونت داشته می‌کشند. آزه‌وه دو به دوستانش خیانت می‌کند



تصویر ۵ - عناصر اول وسوم(کیل پاتریک، سزار و رایان)طی انعکاس، جای چپ و راستشان عوض می‌شود. عنصر دوم(شکسپیر و نولان) دوران یافته تصویر اصلی هستند. بنابراین قسمت نویسنده هویتشان در مکان اصلی قرار می‌گیرد. برای مثال درسمت چپ دایره عنصر اصلی و دوران هایش هویت بورخس را به دست می‌دهد. مابقی عناصر ارائه دهنده هویت شخصیت‌ها همچون تصویری معکوس از نویسنده‌اند.



تصویر ۶ - (الف)شکل دارای دو تقارن بازتابی و دو تقارن دورانی است. محور y نمایش رابطه بین ادبیات و قبالا است و محور x ربط داستان به واقعیت است. (ب)منحنی‌های تعریف‌کننده نقطه چهارم تا شکل‌گرفتن دایره امتداد یافته است. موزائیک‌کاری مثلثی که در تصویر ۶ (پ) نشان داده‌شده به همین روش تولید شده است. باگسترش الگوی هندسی تا بی‌نهایت، همه نقاط قابل تعویض اند تا نمایش واحد روایی منفردی، حامل شخصیت دوگانه قاتل و مقتول، باشند. در داستان واحدهای مثلثی از میان پنجره‌های لوزی‌شکل در مهتابی تریست لو روی نمایش داده می‌شود.

تصویر ۷ - تقسیم خطی به بی نهایت قسمت کوچک‌شونده.

و چون در هتل گم می‌شود، به داخل اتاق رابی می‌رود و او را هنگامی‌که برای کمک خواستن تلاش می‌کند، می‌کشد. شارلاخ با خواندن این مطلب در روزنامه که لونورت تلاش می‌کند تا از بین نوشته‌های رابی به حل مسئله جنایت برسد، نقشه دو قتل دیگر را می‌کشد تا این عقیده لونورت را که یک یهودی یارمولینسکی را برای یافتن نام پنهان خدا کشته، قوت بخشد. قربانی دوم، آزه وه دو به خاطر اینکه "آدمی‌بی‌فکر و خائن بود" کشته می‌شود. آخرین جنایت، قتل گریفیوس است که با بازی شارلاخ در نقش سومین قربانی زمینه چینی می‌شود. لونورت با مرور مشکل تقارن دوره‌ای اعداد برای آخرین باریک هزارتو که از مارپیچ دوبعدی شارلاخ اقتصادی‌تر است، پیشنهاد می‌دهد.

به نظر اروین، لونورت و شارلاخ دو روی یک سکه‌اند. سیلاب پایانی Lonnrot در زبان آلمانی به معنی قرمز است؛ و رد شارلاخ نیز در آلمانی قابل ترجمه به Red scarlet (مخمل قرمز) است؛ هر چند چیزی بیش از شباهت اسمی در تقارن آن دو هست. آنها با داشتن خصوصیت ساخت و حل معماهایی که برای همه شخصیت‌های سه داستان عمومیت دارند، متقارن‌اند. با استفاده از این خصوصیت، هم مقتول و هم قاتل، هم سازنده معما و هم مفسر آن آینه‌ای برای نمایش تصویر بورخس در دست گرفته‌اند؛ بورخسی که نویسنده بالادستی مارپیچ‌هاست.

در این داستان شکل قتل‌ها و مکان آنها نه تنها ساختار متقارنی است که به شخصیت‌ها پیوند خورده، بلکه وسیله‌ای برای فریب شخصیت اول داستان نیز هست. (تصویر ۶)

بورخس برای دریافت تصویری دقیق از واقعیت، توجه ما را به ساختار متقارن جلب می‌کند.

لونورت با درک شکست خود، هزار توی ریاضی خطی ای را پیشنهاد می‌دهد که در آن شارلاخ و او در یک داستان دیگر رودرروی یکدیگر قرار می‌گیرند. این هزارتو پارادوکس زنون نام دارد و از تقسیم فاصله معین بین دو نقطه به قسمت‌های مرتب کوچک شونده، تشکیل شده‌است (تصویر ۷). در حالی که این قسمت‌ها بی‌انتهایند، کل آن به صورت یک وجود مستقل درک می‌شود. اگر حقیقت دارای لحظات تصادفی است، به نظر می‌رسد بورخس می‌خواهد بگوید اگر لحظه آغازین توالی بر حادثه استوار باشد، نویسنده، هنرمند، دانشمند و فیلسوف، به تنیدن تورهایی برای توضیح ظاهر پرآشوب و اتفاقی آن ادامه خواهند داد. آنها به تلاش برای آشتی دو گروه ادامه می‌دهند: وحدت و تقسیم‌پذیری آن به قسمت‌های بی‌پایان که حقیقت قادر به تفسیر آن نیست.

راهبرد روایی بورخس

مطالعه تطبیقی این داستان‌ها نشان می‌دهد که راهبرد روایی بورخس از یک واحد کمینه روایت تشکیل شده که به وسیله تضاد قاتل و مقتولی که دارای رابطه متقارن با یکدیگرند تعریف می‌شود.

این واحد جهت ایجاد تعداد بیشتری واحد همانند بارها تکرار می‌شود. با پیشرفت خطی روایت جهت دست یابی به تمایزات، این ساختار به هم می‌ریزد. واحدها شخصیت هایی هستند که در قالب هویت‌های متفاوت ظاهر می‌شوند. آنها جاسوس آلمانی، چین شناس، حاکم چینی، کارآگاهان پلیس، شاعران، شطرنج بازان یا انقلابیون ایرلندی هستند. آنها هم عصر یا متعلق به اعصار متفاوت اند. ظاهرشان را از داستان‌های دیگر یا از حوادث تاریخی پیدا می‌کنند. در نهان این گوناگونی شخصیتی، اتفاقات و آثار ادبی، شبکه‌ای از ارتباطات هندسی وجود دارد که طرح را یکپارچه می‌کند.

وقتی خصوصیاتی که هویت واحدهای روایت در داستان را مشخص

می‌کنند، مانند اصالت، تمایل‌ها و مشغولیات از پیش‌تعیین شده، حول تناقضات رفت و برگشتی می‌چرخند، دچار تبدیلات خاصی می‌شوند. قهرمانان، خائن و یاران آنها قاضی شان می‌شوند. شکنجه‌گران قربانی می‌شوند و جنایت‌کاران تحت تعقیب، دامی می‌گسترند که شکارچیانشان را به دام می‌اندازد. یک شورشی ایرلندی به نمایش نامه نویس تبدیل می‌شود، شخصیت‌های خیالی به افراد تاریخی یا ادبی و خوانندگان به نویسندگان تبدیل می‌شوند. این تبدیلات معنای پرمفهوم‌تری را از میان تضادهای خیالی و واقعی، تاریخی و خیالی، خیالی و ادبی، زمان به مفهوم گذر از یک واقعه به واقعه دیگر و زمان به مفهوم یک حال تمام نشدنی، دربرمی‌گیرد.

تجزیه و تحلیل تطبیقی روایت‌ها نشان می‌دهد قصد بورخس درآمیختن تضادهای بنیادین مانند واقعیت و خیال، وحدت و کثرت، شباهت وتفاوت، طبیعت و فرهنگ، خود و دیگری، زمان و جاودانگی است، به گونه‌ای که یکی باشند، حال آنکه در زندگی واقعی در گروه‌های جدا از هم و کاملاً متمایز به نظر می‌رسند.

از داستان‌های بورخس تا معماری

اکنون می‌خواهیم قوانین داستان‌های بورخس را در معماری بررسی کنیم. معماری در داستان، در یک سطح عملکردی صرف برای نمایش ایده مکانی که رویدادها در آن اتفاق می‌افتد، استفاده می‌شود. در داستان نخست، دوبلین شهری است که صحنه نمایش قتل کیل پاتریک می‌شود. اگر چه هیچ ترسیم فیزیکی درآن وجود ندارد، چشم‌انداز شهری از خلال اعمال کیل پاتریک و صدها هنرپیشه‌ای که در شورش حضور دارند، به نمایش در می‌آید. در «مرگ و پرگار» معماری به وسیله نقشه‌ای که بر روی آن شکل الماس مانندی قرار گرفته و از میان مکان‌های چهار قتل، به روایت وارد می‌شود. روایت داستان تا پایان پیش می‌رود، روی ویلای تریست لو روی تمرکز می‌کند و مسیر لونورت را از باغ تا مهتابی و از میان خانه متقارن و اتاق‌های خاص آن توصیف می‌کند.

معماری در چنین داستان‌هایی معنایی ورای واقعیت اصلی آن مکان را داراست. دوبلین در داستان نخست صحنه نمایشی ا ست برای اجرای تئاتری که از «مکبث» و «ژولیوس سزار» گرفته شده و یادآور« اولیس» جویس است، به گونه‌ای که در هر قسمت به شکل موازی با بخشی از «ادیسه» هومر پیش می‌رود. استفان ددالوس یکی از قهرمانان «اولیس» است که نامش پس از نام مخترع اسطوره‌ای پرواز انسان و مخترع هزار تو (لابیرنت) برده می‌شود. انتخاب دوبلین توسط بورخس نیز خود اشاره‌ای است به کارکرد دیگر ادبیات و نمایاندن شهر به مثابه هزار تو.

مکان‌هایی که لونورت در «مرگ و پرگار» به‌آنها پا می‌گذارد چشم‌اندازهای یکی از پایتخت‌های اروپایی است. تحقیق در مورد این شهر نشان می‌دهد که شهرها دارای منطقی زیر بنایی در شکل ارتباطات فضایی هستند که نمایش آن به همان شکلی است که مردم راه خود را در خیابان‌ها پیدا می‌کنند. با وجود این، ساختار هندسی این نقشه‌ها به گونه‌ای نیست که ما را قادر سازد آن را به عنوان یک کل درک کنیم. اما دو خواننده، شارلاخ و لونورت بر خلاف این چشم‌انداز شهری از بی‌قاعدگی، همدیگر را به کمک یک پرگار جست وجو می‌کنند و با یکدیگر مواجه می‌شوند. پیروزی از آنِ کسی است که درک بهتری از پیچیدگی دو لایه داشته باشد: شهرکه از روی زمین نگاه شودکه انعکاس توالی روایی همراه با تسلسل قتل‌ها است، و شکلی که بر روی آن قرار گرفته که نمایش نظم مخفی تقارن‌ها یعنی سطح موزائیک‌شده هندسی است.

لونورت با ترک هزار توی شهر به انزوای ویلای تریست لو روی وارد

تصویر ۸ - پالادیو، ویلای مل کونتنتا

می‌شود. خانه، قصر ناهمگونی است با بازتاب‌های بی‌شمار. لونورت با درک تمایلات معمار نتیجه می‌گیرد که آن خانه به دلیل تقارنش، آینه‌هایش و بی‌قرابتی اش با فضا، بی‌انتها به نظر می‌رسد. از این رو، عمق آن را تا کلاه فرنگی می‌گردد. خط سیر او نشان‌دهنده حرکتش از جهل به زمانی است که با مرگ طرح‌ریزی شده خود مواجه می‌شود. ویلایی که به زبان فرانسه یعنی "غم پادشاه"، مکانی است که درآن بازی با یک کیش و مات به پایان می‌رسد. آخرین تجربه لونورت تصویر الماسی است که بر شهر منطبق شده است.

ویلای تریست لو روی به سبک ویلاهای کلاسیک که از ایتالیای قرن پانزدهم شروع می‌شود وسپس به فرانسه و اروپای شمالی راه پیدا می‌کند، طراحی شده است. این طراحی ریشه در اعتقادات افلاطونی و فیثاغورسی دارد. معماران رنسانس تناسبات هماهنگ و تقارن را برای شکل خارجی ویلاها و باغ‌ها برگزیدند. (تصویر۸) پس تریست لو روی تنها ساختمانی نیست که لونورت درآن سرگردان است، راهش را گم کرده و به دنبال حل مسئله یک جنایت است، بلکه تجسم لحظاتی است از تاریخ نظریات درباره بنای جهانی و و روش‌های ترکیب شاعرانه این نظریات در معماری. اگر یک ساختار روایی، هندسه و تقارن را به خدمت می‌گیرد تا خواننده را در داستان غافلگیر کند، پس معماری با ادبیات متفاوت خواهد بود. بیننده- خواننده[در معماری] پیش از این در فضا گرفتار شده است. ما به اساسی‌ترین نقطه نظر[مقصود] بورخس می‌رسیم: ادبیات، نمایشی از تجربه را خلق می‌کند، در حالی که معماری خلق فضایی مادی است که جسم اشغال می‌کند. در هر صورت، علی‌رغم این تفاوت، تقارن خانه تقلیدی از تقارن موجود در روایت را بیان می‌کند. به نظر می‌رسد اگر چه واقعیت فضا، معماری را از ادبیات جدا می‌کند، روشی که آنها تجربه می‌شوند و ابزار ویژه ساخت که شامل تسلسل زمانی و چهارچوب هندسی خاص می‌شود، می‌توانند به طور بنیادی به یکدیگر نزدیک باشند. در پایان، بررسی داستان‌ها مشخص می‌سازد که شباهت میان معماری و داستان‌های بورخس در تاریخ نظریات فلسفی در مورد طبیعت، ابدیت و نظم جهانی نیز یافت می‌شود.

اهمیت مطالعه آثار بورخس تنها در درک بهتر معماری نیست، بلکه در نشان دادن توان آن در وحدت بخشی به‌اندیشه ها، رسانه و راه و روش هایی است که در مباحث معماری و کاربردهای معماری به صورت فزاینده‌ای جدا از هم و متمایز به نظر می‌رسند.